

## TD 7

### Exercice 1 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*afficher tableau*” qui permet d’afficher à l’écran un tableau de 5 éléments suivant : 4, 10, 12, 25, 64

### Exercice 2 :

Ecrire un programme en assembleur nommé “*lireafficher tableau*” qui permet de lire un tableau de 10 élément au clavier et de l’afficher après à l’écran.

Indication :

Utilisez 4 registres

\$t0 : stocke l’adresse du tableau

\$t1 : stocke la variable compteur

\$t2 : stocke la constante dimension du tableau (10)

\$t3 : stocke le contenu d’un élément du tableau.

L’exécution du programme doit ressembler à ceci :

```
donnez la dimension de votre tableau SVP:10
Inserer l'element SVP:20
Inserer l'element SVP:5
Inserer l'element SVP:13
Inserer l'element SVP:3
Inserer l'element SVP:9
Inserer l'element SVP:18
Inserer l'element SVP:22
Inserer l'element SVP:31
Inserer l'element SVP:2
Inserer l'element SVP:64
20 5 13 3 9 18 22 31 2 64
```

### Exercice 3 :

Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau avec 10 nombres entiers aléatoires, il calcule le maximum et le minimum de ce tableau puis il les affiche à l’écran.

### Exercice 4 :

Même chose que le précédent avec en plus les numéros des cases du tableau où se trouvent le max et le min.

## TP 7

Refaites tous les exercices précédents sur machine et vérifiez leurs exécution.